

Licence MASS – INF F3 – TP n° 2

2012–2013

Le but de ce TP est de réaliser une interface permettant de jouer à l'awalé à deux joueurs.

1 L'awalé

L'awalé est un jeu d'origine africaine dont les variantes sont nombreuses. Les règles qui devront être prises en compte pour réaliser ce TP sont celles décrites sur la page Wikipédia associée (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Awalé>).

Pour les résumer, il s'agit d'un jeu comportant 12 cases réparties en deux rangées de 6, un rangée par joueur. Chaque case comporte initialement 4 graines. À son tour de jeu, un joueur choisit une case de sa rangée, prend les graines s'y trouvant et les égraines, une par une, dans les cases suivantes (sens anti-horaire). Si, en terminant sur une case adverse, il s'y trouve alors 2 ou 3 graines, ces graines sont récupérées par le joueur. Si une ou plusieurs cases précédentes respectent ces conditions, elles sont aussi récupérées.

Le but du jeu est de récupérer le maximum de graines.

2 Travail à réaliser

Pour réaliser ce jeu d'awalé, il faut, dans un premier temps, mettre en place une interface qui permette de sélectionner une case et qui répartisse les graines présentes. La récupération des graines adverses et le calcul du score sont un minimum fonctionnel.

Le travail demandé est d'implémenter du mieux que possible les règles décrites sur la page Wikipédia. À savoir :

- Les joueurs jouent chacun leur tour en sélectionnant une case ;
- Les joueurs ne peuvent pas sélectionner une case de la rangée adverse ;
- Lorsqu'un joueur choisit une case à 12 graines ou plus, la case de départ n'est pas remplie ;
- Lorsqu'un joueur joue un coup qui aurait pour conséquence de prendre toutes les graines de l'adversaire, le coup est joué mais aucune graine n'est prise ;
- Lorsqu'un joueur n'a plus de graine et que son adversaire doit jouer, il doit jouer un coup qui lui donne au moins une graine.

3 Note

Ce projet sera noté. Une archive du projet devra être envoyée par mail à l'enseignant chargé des TP avant le **dimanche 4 novembre 2012, 23h59**. Un fichier texte devra accompagner cette archive. Il devra contenir le nom du (ou des deux) étudiants impliqués, les étapes réalisées, les règles implémentées et qui fonctionnent, celles qui n'ont pas été implémentées et la raison de leur absence (ne marche pas, pas d'idée sur la façon de faire, pas le temps...) et, de manière générale, toute information pouvant aider à comprendre votre code et votre réflexion.